MOAI-TECH magazine

Nº 1

SÓLO MSX

SONYC

PENTARO ODYSSE

N.A.S.H

DIMENSION ZERO

ASI VA LA COSA

ENTREVISTA CON JESUS TARELA

INCOMPATIBLIDAD

100% HARDWARE

¡Adapción de mand

de SEGA a tu MSX

INDICE

INDICE	2
EDITORIAL	3
ASI VA LA COSA	4
SONYC	5
INCOMPATIBLIDAD	8
NOTICIAS	10
100% HARDWARE	11
N.A.S.H.	13
TRUCOS	15
EMTREVISTA CON...	16
PENTARO ODYSSEY	19
OPINION	20
ANUNCIOS	22
DIMENSION ZERO	23
INTERFACE ACCNET	26
EL COMIC	28
HEAD HUNTER	30
TOP 10	31
¿MOAI-TECH?	32
ON LINE...	33
REUNINONES EN BADALONA	34
DESPEDIDA Y CIERRE	35

Edita MOAI-TECH

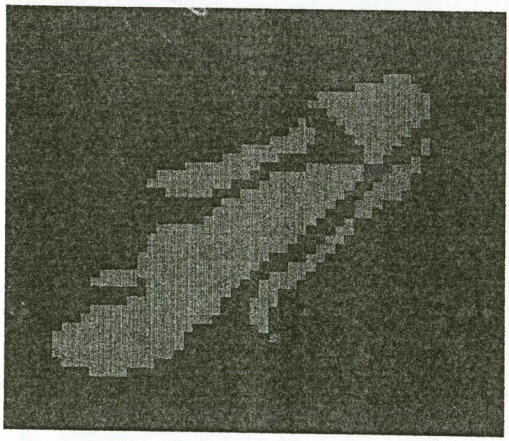
Director	Manuel Dopico
Subdirector	Julio Gracia
Gráficos	David Casanovas
Dept. Hardware	Rafael Bollero
Redacción	Rafael Bollero
	Manuel Dopico
	Julio Gracia
Maquetación	Rafael Bollero
	Manuel Dopico
Colaboradores	Verónica Velasco
	Paco Santos
	Manuel Pazos
	Antonio Robledo
	MSX Boixos Club
	Mónica Ruzafa

EL PRECIO DE ESTA PUBLICACIÓN ES DE **375 pts**

MOAI-TECH
Apartado de Correos 1146
Marató C.P. 08300
BARCELONA

EDITORIAL

Bienvenidos al primer número de MOAI-TECH MAGAZINE !
En primer lugar la gente que ha hecho posible que este proyecto haya yegado a buen puerto os da las gracias por haber adquirido esta publicación. Todo buen usuario de MSX sabe que nuestro aparato es más que un simple ordenador, es prácticamente una forma de pensar (informáticamente hablando). Es un pasaporte que nos abre las puertas



a un mundo mágico en el que nos hemos convertido en un pingüino aventurero, nos hemos sumergido en terribles batallas estelares y por supuesto, nos hemos transladado a la mísmisima edad media en busca de nuestro bebé que aun no a nacido. Y todo esto con una magia que dificilmente otra máquina nos pueda dar.

En este numero encontrareis diversos comentarios sobre el software más reciente, una entrevista con los hermanos Tarela (Hnostar), un programa que hemos confeccionado nosotros mismos, un valiosísimo reportaje del mega-juego **SONYC** de la mano de Manuel Pazos (Analogy), opinones varias, un alocado cómic, Julio Gracia nos habla del Panasonic 2+ VS MOONBLASTER , 100% HARDWARE para los manitas y muchas secciones más...
Esperamos que las diversas secciones sean de vuestro más sincero agrado.
En fin, que la fuerza os acompañe...

MOAI-TECH MAGAZINE.

ASI VA LA COSA

Aqui teneis esta nueva sección destinada a evaluar el estado actual del MSX, aunque a más de uno le pueda parecer muy a lo "HOBBY-CONSOLAS" os juramos que esa no era precisamente nuestra intención.

LO MEJOR:

El soyc, sencillamente genial.
Los cartuchos Graphics 9000 y MOONSOUND, sin duda algo que alargará la vida del MSX durante muchos años... (Digo yo)
Este nuevo fanzine
Las revistas HNOSTAR (Ahora coged una vieja MSX-CLUB y comparalas con una HNOSTAR de las ultimas y preguntaos ¿ Estamos mejor o peor?

LO PEOR

Que ninguna de las empresas grandes trabaje para el MSX...(Me cago en Nintendo)
Que no todos dispongamos de un Turbo-R (Que demonios!,lo importante es tener un MSX ya sea un 1, un 2 o un 2+)

La demanda de cartuchos FM-PACK (Es decir es bueno que exista demanda, pero no es bueno no poder encontrarla)
Que preguntes a alguien que si tiene un MSX y te responda: No, yo tengo una vespino SC.

SONYC

Analizamos este megajuego que nos llega de la mano de Manuel Pazos y Elvis Gallegos componentes del grupo Analogy.
Para empezar el propio Manuel nos comenta como surgió la idea y cuales fueron los problemas y anécdotas que tuvo a la hora de realizar esta obra maestra del MSX (De hecho los miembros del club consideramos que si tienes un 2+ o un turbo-R y aun no te has hecho con el juego no sabes lo que te pierdes.)

Como surgio la idea de hacer el Sonyc

Un buen dia, estaba yo con mi amigo David hablando sobre la posibilidad de hacer un juego. Yo tenía muchas ganas de hacer algo, pero no encontraba a nadie que hiciese los graficos o las musicas. Y...!Oh casualidad del destino!, esa misma noche me llamo Elvis. Le comente la idea que me rondaba, y el se ofrecio para hacer los graficos. Al principio de la conversacion dudamos sobre que juego podiamos hacer, el propuso el Pang y yo el Sonyc. Al final ya sabeis por cual nos decidimos. Acordamos que yo haria unas pruebas de scroll, y que se las mandaria para que me diese su opinión.

Las primeras pruebas

Eran bastante simples, a penas un grafico fijo que se movia a derecha e izquierda con ayuda de los cursores. La velocidad del scroll era altisima,mucho mayor que la que tiene el juego, pero claro, el scroll era ciclico, no se actualizaba.

Tras ver que si se podia intentar hacer algo parecido al Sonic de Sega, quedamos en que el empezaria a hacer algunos graficos, y yo mejoraria la rutina del scroll para que fuese omnidireccional y con "mapa". Unas semanas mas tarde, ya teniamos lo que seria el "engine" del Sonyc. Era un cuadrado negro que se movia por todas partes y a una velocidad aceptable, saltaba y se chocaba contra las paredes. A simple vista no era gran cosa, pero prometia bastante.

A trabajar!

Decidimos ponernos a trabajar en serio, asi que hice un editor de mapas y se lo mande a Elvis para que fuese haciendo los graficos del primer mundo, y creando algun mapa para probar las nuevas rutinas de scroll. Todo iba bien, pero muy lento, porque al vivir a tantos kilometros de distancia era dificil trabajar en grupo, asi que decidimos reunirnos un par de semanas

en mi casa, ese mismo verano. Y así fue. Esas dos semanas fueron de trabajo intensivo, hicimos más cosas que en todos los meses que llevábamos trabajando. Ese verano definimos todos los movimientos del personaje,¡eran más de 300 sprites!. A lo que luego añadimos los enemigos, marcadores y el resto de los sprites.

Llegaron los problemas

Como siempre, los problemas no tardaron en llegar. A medida que el juego se complicaba con enemigos, objetos, movimientos especiales, etc... la velocidad del Z80 no era suficinete para mover todo aquello. En un principio estuvimos a punto de clasificar el juego solo para turbo R, pero no lo hicimos porque sería como firmar nuestra sentencia de muerte. En este punto me vi entre la espada y la pared. Tenía que pedirle peras al olmo y eso no era fácil, pero después de muchas horas de trabajo lo conseguimos.

La alegria no nos duró mucho porque al meter el driver de musicas y sonido aquello explotó (en un sentido metafísico). Elvis decia que el scroll tenia frio (temblaba mucho), y era cierto. Así que hice lo que pude y el resultado fue de "aceptable".

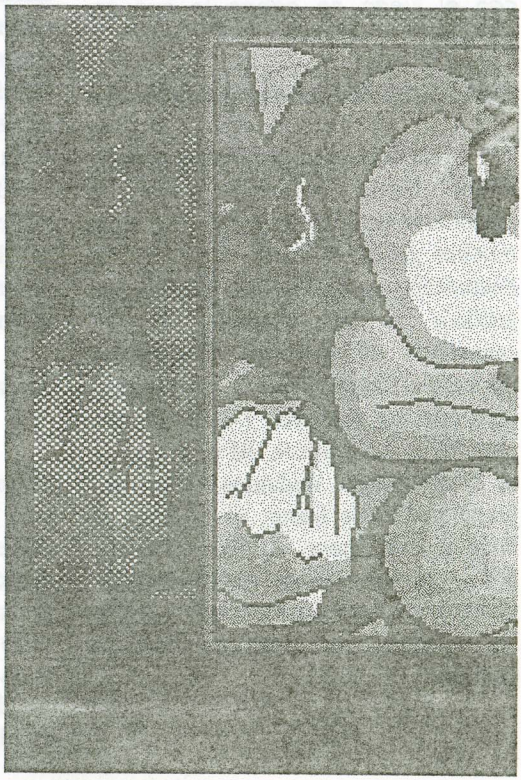
Mientras todo esto ocurría, ya nos habían dejado tirados tres músicos, lo que nos retrasó en parte. Finalmente, Jorrith Schaap (SoundWave) se comprometió a hacernos las músicas.

Acabaramos

Pues sí! Después de dos años de DURO trabajo y muchísimas horas invertidas, terminamos el Sonyc. Ahora teniamos que pensar en la distribución, y en todas esas cosas de cara a vender. Gracias al Club Hnostar el tema de las cajas, manuales y etiquetas no fue problema. Ya sólo quedaba que la gente se interesase por el juego y lo comprara. Pero las cosas no fueron/van como nos pensábamos. Las ventas no han sido muchas y a penas hemos amortizado el dinero invertido.

Conclusión

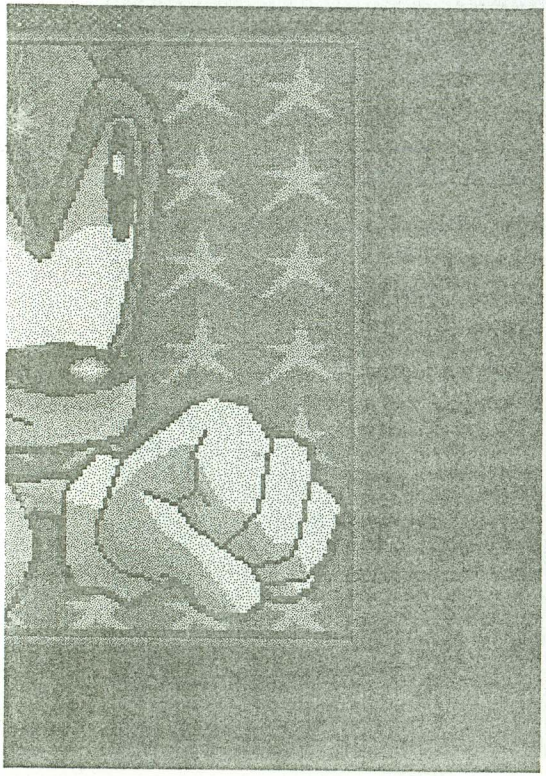
Si dispones de un 2+ o un turbo R, no te lo pienses mas y cómprate el Sonyc. Con ello estrarás ayudando a que se hagan más juegos en nuestro pais, y no tendrás que depender siempre de los extrangeros. Y no solo eso, sino que estaras ayudando a que el sistema no se hunda.



NUESTRA OPINIÓN

Porque Future Disk a puntuado este juego con un 10?, Porque no para de decirse que este es el mejor juego para MSX programado en Europa?, Porque todos los que lo han visto se han quedado con la boca abierta?. La respuesta no puede ser mas sencilla... Porque es cierto, se trata del juego del ano.

Nada mas poner en disco nos aparece el logo de ANALOGY en 3D (Muy bien realizado). Después de una pequeña carga nos aparece la pantalla de presentación en la que podemos contemplar 1,2,3... un montón de scrolles simultáneos que



son adornados con una música poco menos que genial. Aquí podremos elegir entre empezar una partida, insertar un password o conectar/desconectar los efectos de sonidos y/o las músicas.

El juego se divide en cuatro zonas (todas con unos gráficos increíbles) dotadas de su correspondiente monstruo e incluso con una fase de bonus en la que conseguir el mayor numero de anillos en un tiempo limite será nuestro objetivo principal. Pero sin ninguna duda lo que hace de este SONYC un super-juego es la vertiginosa velocidad del Scroll y la suavidad del mismo. Pocos creían que un MSX pudiese hacer todo esto sin ningún tipo de "cacharro" añadido. Sin ninguna duda esto, los gráficos, las alucinantes músicas y la tremenda adictividad y jugavilidad hace que este juego de ANALOGY sea una pauta para los programadores que en un futuro se decidan a programar juegos de plataformas. De este modo queda demostrado que no estamos "tan atrás" como muchos puedan pensar. Y por supuesto SONYC es la mejor prueba de ello. De verdad!, si posees un MSX2+ o un TURBO-R es casi un pecado no hacerte con este diskette

Manuel Pazos
C/General Dávila nº 60 Bloque 5 piso 5º B SANTANDER

¡¡¡INCOMPATIBLIDAD!!!

PANASONIC 2+ Vs MOONBLASTER
(The final chapter)

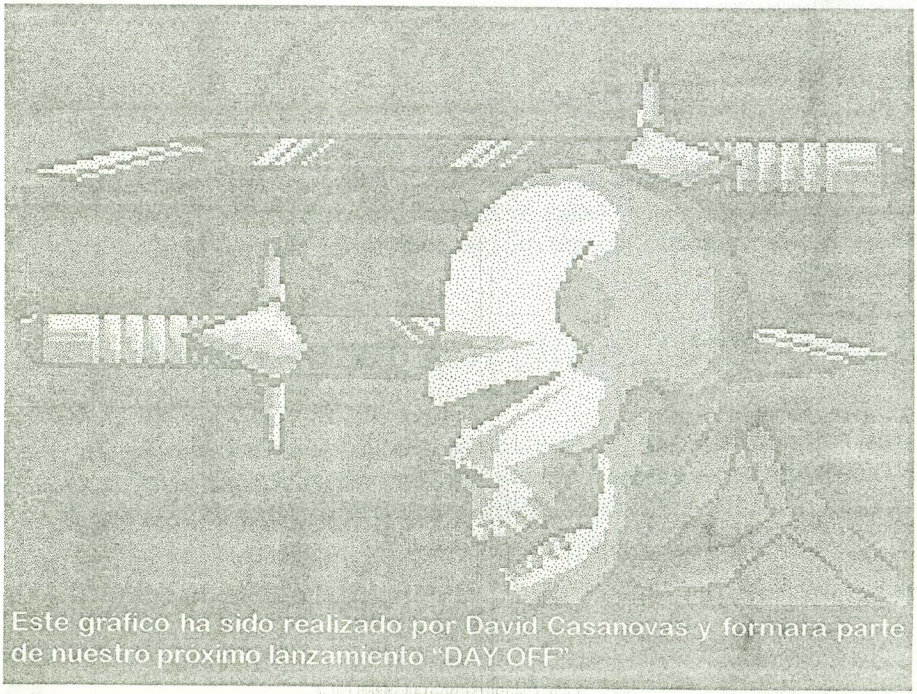
¡Hola a todos!. Con este titulo genérico retorno un articulo que escribí para Hnostar hace unos meses pero al final no lo mandé porque creia que el problema estava casi resuelto pero veo que no es asi, pues bien mi presente articulo trata de las incompatibilidades entre los programas que hace la gente usando músicas MOONBLASTER y los panasonic 2+ (al menos a los A1WSX). No voy a explicar paso a paso cuales son los problemas en si, ya que de eso se deben encargar los prppios programadores. Tansolo quiero hacer eco de lo artos que estamos los usuarios de estos modelos ya que muchos juegos y demos se nos cuelgan o funcionan incorrectamente. Según me informó el club Hnostar este hecho es devido (creo recordar) a que los cargadores de las músicas hacen un chequeo en la RAM del ordenadorbuscando el MSX-MUSIC y entonces....¡SE CUELGAN!

La verdad es que no comprendo muy bien la razón de este cuelgue pero no creo que sea un problema en el Hard de la maquina. La mayoria de los usuarios de estos modelos (incluyendo el AWSX) estamos asta los cojones de que se nos putee de esta manera.

Se de gente que está arta de enviar E-mails a los holandeses y de llamar por teleéfono a los no-holandeses.¿Acaso no somos usuarios como los demás?. ¿Tanto cuesta incluir un pequeño fichero especial para nosotros?. Gracias a mi amigo Manuel Pazos (Saludos) puedo disfrutar de algunos programss que antes no podia (NO NAME, ROLLING THUNDER...) y esto tansolo necesita

un par de minutos con el Disk Wiew, así que no creo que el problema sea tan grave. Si los programadores no encuentran una solución a este hecho que se informen o pidan ayuda pero que no nos jodan mas. Por ejemplo, el "Sonyc" seguro que os funciona a todos perfectamente y esto es debido a que su programador (Manuel Pazos) es consciente de este fallo, y se a molestado en arreglarlo. Espero que si algún programador que utilice el MOONBLASTER lee esto, tome consciencia de una vez y empieze a tomarselo con un poco más de seriedad. Para que os hagais una idea hace unos dias tuve que enviarle a Manuel el "BOMBERMAN 2" para que me lo arreglase.
Esto no puede continuar así...
Pongo fin a este artículo pues extenderloseria un tumulto de quejas que, seguramente, caerían en saco roto.

Julio Gracia (MOAI-TECH)



Este grafico ha sido realizado por David Casanovas y formara parte de nuestro proximo lanzamiento "DAY OFF"

NOTICIAS...

HNOSTAR 40

Esta revista nunca deja de sorprender, y no solo por su calidad, sinó por el trabajo que estos muchachos invierten en la maquetación. La portada del presente número es un montaje (una especie de collage) en el que podemos ver a importantes personajes del mundillo MSX haciendo de las sullas en el escenario de la primera fase del Sonyc. De verdad, una obra maestra y además a todo color. También nos han obsequiado con un pedazo de calendario en la contraportada en el que aparecen los personajes del Dragon Slayer. La verdad es que este número no viene tan cargado de información como los tres últimos, pero sin duda nos encontramos con secciones que nos mantendran un buen rato entretenidos. Destacar en especial un reportaje fotográfico de la MSX FESTA 97 en japón, un extensísimo reportaje del SONYC (con mapa incluído) y como el Software del momento. Quien no esté suscrito a esta revista, deviera estarlo, ya que esta es una gran apuesta por el futuro del estándar.

SD MESXES 10

En este fanzine de gran calidad nos encontramos con las ya archi-conocidas secciones y además dos totalmente nuevas: "De cuentos y leyendas" coordinada por Juan Miguel Gutiérrez y "Juegos de Antaño". Sín duda alguna, esta es la publicación más divertida y alocada que existe en españa. Cien por cien recomendable.

NUEVO EMULADOR MSX PARA AMIGA.

El conocido grupo Red Soft ya a finalizado la nueva versión de su emulador de MSX con bastantes novedades respecto a anteriores versiones, como por ejemplo la posibilidad de emular el FM-PAC. Aunque si tantas ganas tienen de jugar con el MSX que se compren uno y se dejen de "inventos".

100% HARDWARE

Adaptación de mandos de SEGA a tu MSX

Seguro que más de uno de vosotros ha conectado alguna vez un mando de SEGA a un MSX y seguro que también a más de uno se llevo una gran decepción al comprobar que funcionaba todo menos un botón (y precisamente el botón A). Puse bien, a partir de ahora vais a poder hacer que funcionen los dos botones de el los joysticks de SEGA (O me parece que los llaman joypad o algo así).
Los mandos de SEGA (tanto los de la consola de 8 bits como los de Mega Drive) son muy parecidos en la manera de funcionar a los MSX , van los movimientos, un botón y hasta utilizan el mismo conector!. Por esto resulta muy fácil adaptarlos.
Yo personalmente he adaptado dos uno de los originales que lleva la Master System y un modelo para Mega-drive que funciona por infrarrojos , o sea que va sin cable y os puedo asegurar que resulta fascinante jugar a tu juego favorito desde la otra punta de la habitación sin ningún cable estorbando y disfrutando de la comodidad de manejo que tienen estos chismes.

Material necesario:
- Un mando de SEGA
- Un conector SUB-D de 9 pins hembra (o sea la clavija del Joystic)
- Un soldador (Cualquiera vale pero te aconsejo uno de unos 15 ó 30 watios)
- Estaño para soldar (Que sea más bien fino)

Realización:
Primero coje el cable del mando y córtalo justo a ras de el conector. El conector original del mando lo tiramos porque no se puede desmontar. Luego pelaremos la funda del cable y haciendo esto

podremos observar unos cables de colores que también deberemos pelar de uno en uno. Sóldalos tal y como te indico en la tabla de conexiones (el cable negro al pin número 9, etc...).Para los mandos de Sega de 8 bits sólo llevan 7 cables. Los de Mega-drive pueden llevar de 7 a 9 cables.
Una vez soldados todos los cables y para acabar ,antes de enchufarlo en tu MSX ,comprueba que no te hayas equivocado!.

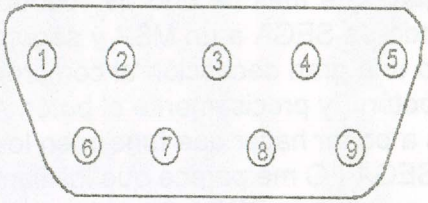
Tabla de conexiones:

Color :	Pin nº:
Negro	9
Rojo	2
Amarillo	4
Marrón	1
Naranja	3
Azul	6
Blanco	7
Verde	5

***Nota:** El pin nº 5 sólo lo utilizan algunos mandos y en el pin nº 8, no va soldado ningun cable .*

CONECTOR PARA JOYSTICK MSX

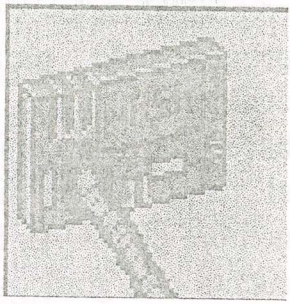
vista interior (lado de las soldaruras)



Mi apartado de correos espera vuestras cartas para cualquier duda, comentarios, opiniones (Malas o buenas serán bien recibidas), vuestros descubrimientos con el Hard, colaboraciones con artículos incluso si no os atrevéis, me mandáis el mando y yo os lo adapto.

Rafa Bollero Ramírez
MOAI -TECH División Hardware
Apartado de correos 1146
C.P. 08300 Mataró (BCN)

N.A.S.H.



El AVG futurista de Manuel Dopico.

Uno de los miembros clave de MOAI-TECH MAGAZINE es Manuel Dopico, la verdad es que su función principal en el equipo (aparte de redactor) es la de músico, ya que sus composiciones son francamente buenas. Pues bien, totalmente sumergido en el juego FINAL QUEST (el nuevo RPG que se avecina en nuestro País), no se le ocurre otra idea que comenzar a programar un juego por su cuenta. A pesar de funcionar en puro y duro basic los gráficos le están

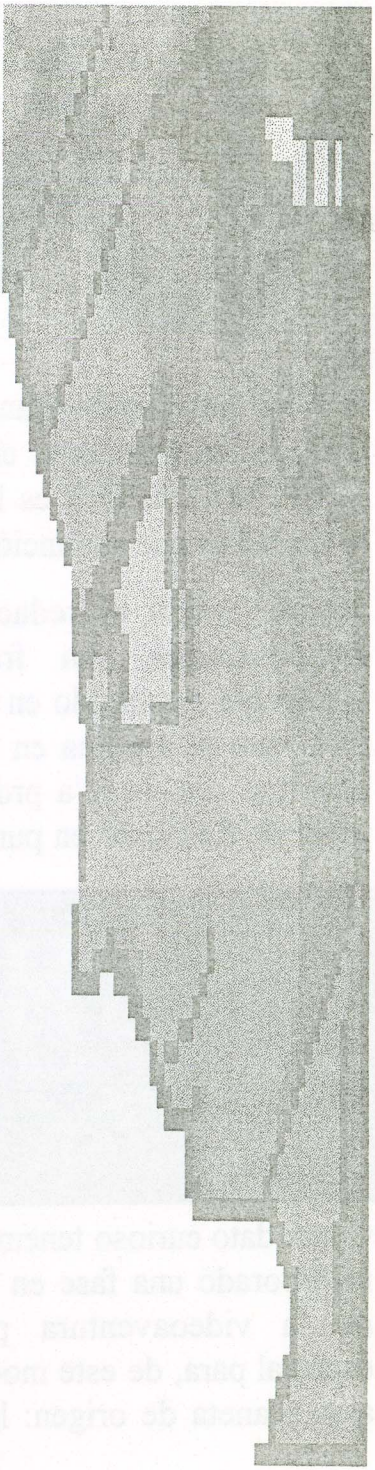
quedando de puta madre y las músicas SCC ya no digamos. Seguramente a más de un usuario le recordará al ya mítico "LILO" de Kai Magazine, pero, eso si, sin el salvaje contenido erótico de el ya mencionado.

Como dato curioso tenemos que decir que ha incorporado una fase en la que el personaje de la videoaventura pilotará una nave espacial para, de este modo, conseguir llegar a su planeta de origen: la tierra. Y no solo

esto sino que además incluirá más fases totalmente alejadas de la pesadez de los AVG típicos.

También cabe decir que se está currando unas etiquetas para los diskettes y que más que para comercializarlo lo está programando para él y para cualquier usuario que se quiera hacer con una copia. Por supuesto el juego estará firmado bajo el nombre de MOAI-TECH y también cuenta con gráficos que no son de Manuel, como por ejemplo el de "Selecciona el Slot para SCC" que ha sido obra de Paco Santos o la ya mencionada fase de naves que a sido confeccionada por otro de los miembros de MOAI-TECH David Casanovas.

Para concluir, valdrá la pena catar esta nueva creación de Manuel Dopico, ya que de momento el resultado no está nada, pero nada mal. ¡¡Acábalo pronto!!.



TRUCOS

La verdad es que desvelar todos los passwords del increíble juego de Analogy (que los tenemos) sería algo que no estaría bien ya que un juegazo como este debe degustarse desde la primera fase hasta el final. Pero de todas formas damos las claves para el primer mundo... Aunque quien se decida a enfrentarse con King Moai descubrirá que el mundo del hielo es realmente mucho más complicado, ¡suerte!.

FASE 1-2 SEASIDE
FASE 1-3 SARDINE
FASE 1-BOSS MOBAKA

PASSWORDS PARA EL SONYC.

Antonio Robledo nos desvela los passwords del Bomberman2.

Player1	Player2	Stage:
8347	5034	1
3459	9213	2
6402	2692	3
4654	1731	4
6723	6565	5

De la mano de Paco Santos nos llega esta información que a más de un usuario le será grata.
Para los usuarios del MSX2+ a1wsx teclear _MENU para ejecutar el procesador de textos de la ROM.

1.- La maquetación de vuestra revista, en especial la de los últimos números, es francamente impresionante y fuera de lo normal. ¿Que expectativas tenéis en este aspecto de cara a futuras publicaciones?

De la calidad de nuestra revista depende, en gran medida, del tiempo que dispongamos para hacerla. Al igual que todos, para nosotros el MSX es un hobby (a veces bastante sacrificante) y a nadie se le pasa por la cabeza hacer una revista de MSX para ganar dinero. Ahora bien, tampoco se trata de perder dinero, y por eso la revista tiene un precio. El MSX al menos en nuestro país, nunca se ha encontrado con una revista decente, que realmente se interesase por los usuarios, probablemente todas las revistas comerciales sean así, es decir, no hay un acercamiento lector-redactor. A mi me hubiese gustado que revistas como la MSX-CLUB nos comentasen lo que ocurría fuera de España, ferias internacionales, nuevos proyectos,etc... A sido precisamente después de el cierre de MSX- CLUB cuando la gente empezó a comprarse un disco duro (nosotros incluidos) a hacer las primeras reuniones, a enterarse de lo que ocurría en otros paises..etc... Después del cierre de MSX-CLUB (casi sin avisar, tán sólo unos pocos privilegiados nos enteramos de la noticia unas semanas antes) nosotros hemos tenido que trabajar más duro, sin medios economicos y a pesar de ello no nos hemos rendido. Pasa una cosa, y es que cuando una persona solo se entera de algo por una revista y esta revista cierra, ¿de donde va a seguir teniendo información?. El problema se agravó además porque nadie sabia a donde acudir, no se conocían grupos importantes, no había ferias, no había otra revista...afortunadamente nosotros ya estabamos haciendo nuestro fanzine por aquella época (desde 1989), alguna gente ya nos conocía, y también había otros grupos más o menos conocidos. Ramón Casillas intentó continuar la marcha con Nihongo pero se dio cuenta de que ya no era lo mismo, y su trabajo no se vería recompensado por ninguna parte. Lo cierto es que nuestra revista ha sido y sigue siendo un fanzine más, eso si, con una calidad igual o superior a otras revistas comerciales. Nosotros no dependemos de nadie para hacerla, somos libres, y esto quizás nos a permitido seguir en la brecha. En varias ocasiones nos han propuesto unirnos a otros

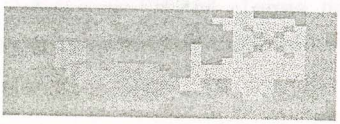
fanzines, fanzines que ahora mismo ya ni siquiera existen. Tampoco somos una revista con bastante crítica, al contrario, tratamos de evitarlo en medida de lo posible, porque en la mayoría de las ocasiones las criticas no conducen a nada. De cara a próximos números pensamos seguir haciendo la revista igual que siempre, algunas saldrá mejor y otras peor, aunque nosotros siempre intentamos mejorar numero a numero, y eso es algo que saben perfectamente quienes llevan con nosotros desde el primer número.

2.- Mucha gente no se subscribe a vuestra revista porque sencillamente no la conoce (he conocido un par de casos). ¿ Tenéis algún proyecto publicitario a mayor escala que el actual?

Durante todos estos años siempre hemos estado enviando impresos informativos a todos los usuarios que conocemos, algunos de ellos ya ex-ususarios. A principios de este año hemos vuelto a enviar más impresos a esas mismas personas, pero quizás sea esta la última vez, porque al final sólo un bajo porcentaje responde. si toda la gente que conoce la existencia de nuestra revista se subscribiese o comprase algún número, ten por seguro que las cosas serian diferentes, la revista podría se infinitamente mejor , y hasta costar la mitad de precio. Sabemos que dificilmente vamos a aumentar el número de subscriptores, al contrario, más bien van disminuyendo, aunque afortunadamente siempre aparecen nuevos subscriptores...
También sabemos que gracias a nuestra revista muchos usuarios aun siguen con sus MSX y de vez en cuando compran alguna que otra cosa para su ordenador.

3.-¿Que opinais sobre el resto de publicaciones que existen en nuestro país?

Desafortunadamente no hay muchas, pero las pocas que hay, SD MESXES, LEHENAK, FKD FAN y la diskmagazine EUROLINK, hacen un buen trabajo.
Especialmente destacar como SD MESXES a ido mejorando, digamos que ha seguido un poco nuestros pasos, pero con su propio estilo de hacer un fanzine.
Toda esta gente que hace un fanzine sabe perfectamente el trabajo que ello conlleva, porque a nosotros nadie nos paga; lo que hacemos es por diversos motivos, diversión, satisfacción, gusto, etc... Tampoco debemos pensar en



ningún tipo de competencia porque en realidad no la hay, al final nos llevamos todos mas o menos bien y hasta puede darse algún tipo de colaboración.

4.- ¿ A cerca del GFX9000 y MOONSOUND ?

En principio que salen un poco carillos de precio, y eso lo pensamos tanto los españoles como los holandeses, Que somos los principales de ambos cartuchos. El problema está en quien produzca el cartucho, en este caso estamos hablando de Sunrise Swiss y ellos piden un porcentaje del precio para financiar sus nuevos proyectos. Durante las últimas semanas hemos estado hablandode este tema precisamente con los holandeses para ver la posiblidad de bajar bastante el precio de ambos cartuchos, especialmente del GFX9000. En principio ya es posible, pero ahora sólo queda convencer a Sunrise Swiss. Bien, a parte del precio, el Moonsound tiene más salida que el GFX9000 puesto que para este último a penas hay soft y novedades. El powerbasic resultó penoso, el WIOS va lento y no están terminado, el X-TAZY no está terminado ... Sin embargo ahora ha salido el Video 9000, se está haciendo un basic avanzado, mucho más práctico por lo que será mucho más fácil programarlo. El problema que aquí hay es que se hacen las cosas a medias, se crea el hard pero después falta el soft, y lo segundo suele ser más importante que lo primero. El acceso directo a CD-ROM debiera ser ya una realidad, pero con el IDE todavía no es posible, ¿ Porqué? Porque no se han puesto a trabajar en ello y en vez de esto están pensando en crear y crear nuevos proyectos. En mi opinión se debería prestar mucha más atención a l software y sacar buen provecho de lo que tenemos, que no es poco.

5.-Y para finalizar, ¿cual es vuestra valoración actual acerca del sistema?

El MSX actualmente dispone de suficiente Hard, CD-ROM, Discos duros, digitalizadores, scanners, etc... Ya se está pensando en crear nuevos proyectos, pero quizás, y vuelvo a repetir se hace más necesario un buen soft, un soft que maneje todo lo que tenemos a la perfección. Es decir, actualmente no tendría que ser inconveniente conectar un scanner plano al MSX, y solo los usuarios de Mega SCSI tienen esta posibilidad, no hay acceso directo al CD con el IDE, no hay un sistema estandar de video-animación, el acceso directo a internet y visualización de páginas Web aun no es posible...debemos hacer cosas que realmente sirvan para algo, sin olvidarnos de la incompatibilidad. Se ha demostrado que con un simple MSX2 se pueden hacer verdaderas maravillas, así que en mi opinión se debería continuar programando para estas máquinas.

PENTARO ODYSSEY

Uno de los juegos que vio la luz en el recientemente concluido 1997 fue este "Pentaro Odyssey". La verdad es que a estas alturas de la vida cuesta creer encontrarse con un juego tan parecidoa aquellos cassettes tipo "Jet Set Willy".

Algo que no me a gustado demasiado es su exagerado parecido con el mítico "Ninja Kun" (prácticamente parece un clon) y encuentro que el juego es demasiado dificil de controlar, aunque a la que llevas unas pocas partidas ya te haces con los movimientos de este simpático pingüino. Algo que es una auténtica pasada son las músicas realizadas por Jose Angel Morente, destacar la de la fase 1. Lo que ya no mola tanto es que se repiten un montón de veces ya que sólo dispone de 6 melodías (todas muy buenas) y se reparten entre 27 fases. De la mano de hnostar hemos sabido que Marcos Vega Coso ya está trabajando en la secuela de este entretenido programa.

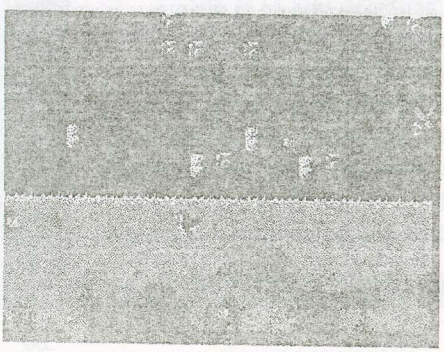
Esperemos que el embalaje de esta segunda parte sea de la misma calidad que el de la primera, puesto que el juego viene con su correspondiente caja, etiquetas en color y un completo manual en cuatro idiomas. Pero hablemos del jugo.

Nada más insertar el diskette (ya que no lo podemos instalar en el Disco duro por motivos de seguridad) nos aparece en pantalla un pequeño marcador que indica la carga del juego (Todo en un bloque, lo cual se agradece bastante). Acto seguido nos encontramos el menú de selección donde podremos elegir si queremos empezar una pártida, practicar, continuar (en caso de que no lo hallamos echo en el guego y visualizar una pequeña auto-demo.

Aunque parece tratarse de un jueo sencillo de pasar (por la estética de las primeas fases), en realidad....

DATOS TÉCNICOS:

MSX2, 64kb RAM, 128Kb VRAM, musica FM y efecto PSG.



La Opinión

RECUERDOS DE CRISIS

Por: David Casanovas

Febrero de 1992 : Hacía dos meses que esperaba como un pobre iluso el número 81 de MSX-CLUB, evidentemente me dí cuenta que este número vería la luz... En aquella época tenía un MSX1 (como muchos) y decidí qu con las pocas adquisiciones que había conseguido ultimamente para mi ordenador (Hydlide 2,3) era imposible que eso acabase. Así que me cabre, me cargue de una repentina impentú y empezé a darle caña al teléfono consiguiendo así un par de cartuchos (algo antiguaos, pero difíciles de conseguir). Aparte de este logro casi milagroso en aquella época, poca cosa más pude conseguir. Un día llamé a Ramón Casillas ya que en el último número de MSX-CLUB comentaba que haría una DiskMagazine. Efectivamente así era, me parece que llevaba ya el número dos o tres, pero entonces me di cuenta de una cosa...¡no tenia unidad de disco!!. Llamé a Lasp para intentar conseguir una, y cuando me dijeron el precio, se me calleron los huevos al suelo (aparte de eso tuve que aguantar un par de mofas referentes al équipo que tenía en aquella época) total, que dado a la escasez de material y al precio que se vendía, cometí la traición de comprarme una SUPER NINTENDO y guardar mi MSX en el armario....Snif....

Un día vi en una tienda de videojuegos un MSX2 con unidad de disco y unos cuantos cartuchos (Aleste, Rastan Saga, Arkanoid2..etc..) compré todo el material por 15.000 despues de una buena regateada y empecé a disfrutar como un chino al encender ese ordenador.

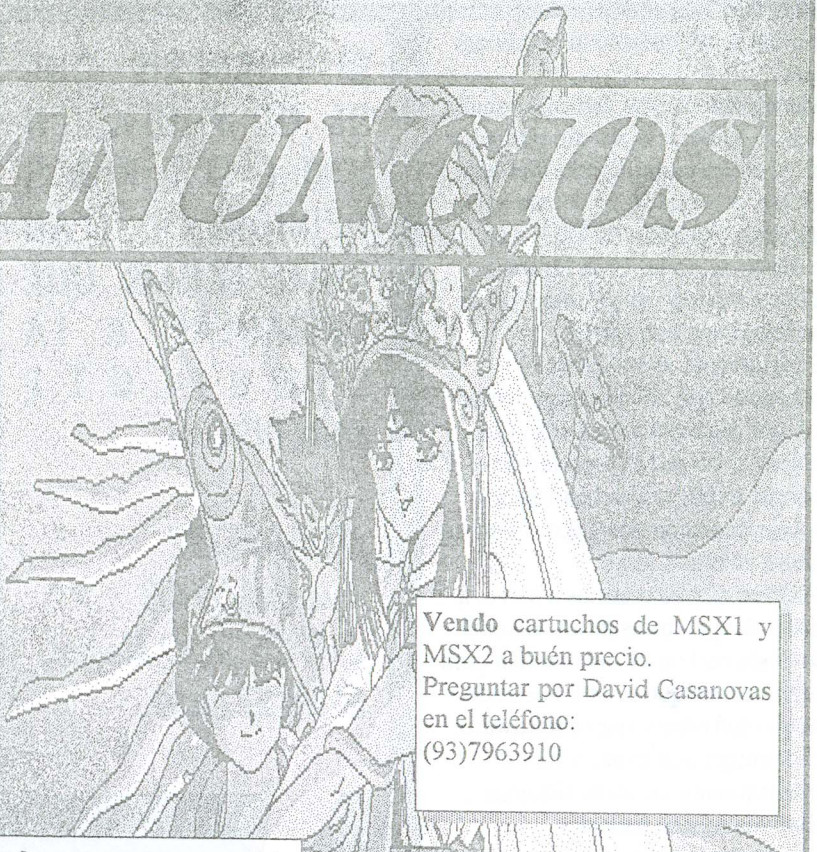
Sólo ver la pantalla azul y el logo MSX saliendo por la tele se me calleron dos lagrimones, empecé a provar los juegos y gocé como hacía tiempo que no lo hacía pero en el fondo sabía (o creía) que todo esto era solo nostalgia, que no encontraría nada más, que el vendedor de esa tienda le estaría poniendo un cirio a San Agapito

por haber encontrado al primo del mes ...
Me equivoqué. Por fortuna, aquella misma semana se me dió por mirar en el quiosco una revista llamada última generación en la cual había un reportage sobre el MSX y se hablaba de un tal Club Hnostar.
Bueno supongo que a partir de ahí os imaginais la historia...
Seguramente ahora estareis pensando que un "naufrago "como yo, que hace tan solo 3 años que volvió al barco MSX no tendrá porqué explicar una historia de sobras conocida por todos... Porque ahora ya está a salvo...
Yo creo que no estamos a salvo, a pesar de que los usuarios mismos hicimos realzar el sistema (En plan sectario), de que se está haciendo nuevo software y nuevo hardware, el enemigo aun existe y no es precisamente los otros sistemas...
Sino los mismo usuarios.
No, no soy un hereje, ni un loco, si os poneis a pensar un poco la crisis que sufrió nuestro sistema fué devida al LUCRO que no sólo las grandes compañias ofrecian, sino también de algunos peces gordos del MSX que se aprovechaban de los usuarios siguiendo la filosofia "Yo tu único provehedor, paga mi precio" .
Desgraciadamente este hacho se está volviendo a repetir por parte de algunos usuarios. (Y no diré nombres).
Con esto sólo quiero decir que otra crisis no la vamos a superar...

SI QUERESIS QUE SE OS PUBLIQUEN VUESTRAS OPINIONES TAN SOLO TENEIS QUE ENVIARLAS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

MOAI-TECH
Apartado 1146
C.P. 08300 Mataró
BARCELONA

ANUNCIOS



Vendo cartuchos de MSX1 y MSX2 a buén precio.
Preguntar por David Casanovas en el teléfono:
(93)7963910

Vendo, compro, cambio cartuchos de MSX.
Además vendo monitor en fósforo verde por tan sólo 4.000 ptas.
Interesados ponerse en contacto con :
Manuel Dopico
Tlf. (93) 7905725

Compro cartucho SD-SNATCHER y PARODIUS. Además intercanvio algunos cartuchos

Paco Vera
Tlf. (93) 7834858

Si quereis poner un anuncio escribid a nuestro apartado o llamadnos al telf. (93)7905725 y se os publicará en el próximo número .

DIMENSION ZERO

Hola a todos, hace unos escasos momentos, estaba buscando en mis discos lo que iba a ser la cabecera de esta nueva sección, pero por alguna razón de desorden, no la he encontrado, bien, y os estaréis preguntando de que va esto, que es lo que os vais a encontrar en esta sección. Nada nuevo, ya que puede parecer idéntica a otras secciones de otras revistas o fancines, de hecho puede que así lo sea. Lo único que pretendo es abrir una sección sincera donde van a ser tocados juegos Japoneses, de cualquier calibre, 16k,32k,512kb, vista esta sección es solo un simple apartado de la revista para los mas incondicionales usuarios, que disfrutan leyendo unas líneas sobre esa clase de juegos que despiertan o despertaron la "Furia Mundial MSX". No, no voy a meterme con los Nemesis, ni Golvellius, porque ya están mas que sobados y aunque sean leyenda, hay muchísimos juegos MSX que lo son, que aunque no hayan tenido su fama, merecen un respeto, Dragón Quest II, Predator, SA.ZI.RI, Rollerbal. Estos, van a ser algunos de los muchos que van a ser comentados en la revista, así pues me despido y os dejo, que despiste, podéis colaborar con cualquier juego siempre que sea Japonés.

NOMBRE: ALIENS 2
CASA: ACTIVISION&SQUARE
AÑO: 1987
TIPO: ARCADE
SISTENA: MSX
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

De la mano de la Century Fox, se creo una espectacular saga de películas de ciencia-ficción, que aún no ha terminado. De la mano de Activision y Square, nos llego esta espectacular conversión para los ordenadores de la primera generación, todo un sector arcade donde los haya y es que no es para menos, gráficos grandotes, buen movimiento y sin complicaciones arguméntales y como todos habréis adivinado tras el titulo de que va sobran explicaciones. Machacar Aliens a saco, la estructura del juego es horizontal de izquierda a derecha y en algunos puntos puede llegar a ser conflictivo ya que deberemos ir eligiendo, puertas hasta dar con el camino correcto. La manera de pasar de un lado a otro, es colocándose encima de ella y a los pocos segundos pasamos al otro lado, lo que más impresiona de este juego son sus sprites rápidos y los gigantescos Aliens de final de fase, el objetivo en concreto de este juego no se cual es, aunque de una

cosa estoy seguro, matar o morir. Durante el juego recibiremos numerosas ayudas. Armas: Empezaremos con la Shot Gun, que ira aumentando de poder cuando cojamos los iconos de armas, también contaremos con bombas de mano, alas para saltar mas y así poder ortear los mil y un obstáculos que nos esperan. Cruces que nos devolverán la energía al completo, también salen unas interrogantes que puede ser cualquier cosa de las antes mencionadas, y una especie de símbolo que no he averiguado que hace. En la pantalla contaremos también con un radar que visualiza los enemigos, y cuando lleguemos al alien final también seremos avisados, las teclas de función son los cursores, con estos practicaremos la totalidad de movimientos de la teniente Ripley, podremos saltar y hasta rodar a gran velocidad, con espacio masacraremos a nuestros enemigos (rifles) y con graph también(bombas). Para pausar el juego, Stop ni se os ocurra si no andaremos al garete todo lo que hayamos conseguido ya que nos suicidamos, ESC es la tecla de pausa y también tendremos la opción de continue, es en definitiva un arcade muy completo y aunque (siempre hay un fallo) la música sea algo monótona esta muy lograda, merece la pena echarse unas partiditas a este Aliens 2, de verdad.

NOMBRE:ROLLERBALL
CASA:HAL LABORATORIES
AÑO:1984
TIPO:JUEGO DE SALÓN
SISTEMA:MSX
FORMATO:ROM
SONIDO:PSG

Ahora le toca el turno a otro gran juego, de este tipo de juegos hay unos cuantos titulos en nuestro sistema, pero este el mejor de todos es el juego de Flippers mas completo que he visto por el momento. El juego es mas que sencillo, todos seguro que alguna que otra vez hemos echado alguna que otra moneda a este tipo de maquinas. Yo en especial les tengo manía por la rapidez que pierdo las bolas, pero aun así me gustan bastante, pulsaremos espacio en la pantalla de presentación y con los cursores podremos elegir tres niveles de dificultad, elegimos el deseado y empezamos la partida. Lo grande de este juego, es que no se limita a una pantalla, si no que dispondremos a tres pantallas completas enlazadas entre si para dar mayor realismo si cabece. En el piso superior es donde se centra la acción mas importante del juego, ya que aquí es donde deberemos acumular todos los Bonus posible. Hasta 50.0000 exactamente, tarea nada fácil, en la que podremos acceder a la tan ansiada bola extra,si por desgracia caemos a la segunda zona, o pasa nada ya que con un buen movimiento podemos volver a acceder a la planta superior. Aquí tenemos una especie de Cirsas que nos pueden dar lo siguiente siempre que

pulsemos unos botoncitos que hay en los laterales.Campanas,cada vez que consigamos tres nos multiplicaran los Bonus, Berenjenas rezad para que no os salgan,ya que de lo contrario .cuando queramos ascender al piso superior nos mandara la bola hacia abajo haciéndola bajar hasta el inferior,y como deshacer la situación ? Cerezas y se hizo la luz,sobran palabras.Tercera zona, aquí llegamos a las puertas del abismo, el ser o no ser.Si durante el juego no gozábamos de melodías(solo al conseguir las cirsas) aquí se activara una desenfrenada música que nos pone so bre aviso de los que nos puede pasar si no volvemos hacia arriba, y como?, apagando unas lucecitas blancas que hay a la derecha. También hay que resaltar que si hemos obtenido las cerezas volveremos de inmediato a la segunda zona. En esta tercera zona se encuentra una subzona a la que solo se puede acceder desde aquí ,puntos y mas puntos. Como veis es el Juego de salón mas completo que hay para MSX, Con TAB moveremos el flipper izquierdo y con return el derecho además de lanzar la bola y Stop para pausar el juego. Tenemos la suerte de que podemos aporrear el MSX que no nos pitaran falta, acarreando claro esta con las consecuencias. Esta es una muy buena opción para quitarse la pesadez de los RPG's, a qué esperas? conéctate con Rollerball y revive la emoción de los Flippers de antaño.TILT!

Julio Gracia.

INTERFACE ACCNET

La ACC y la A.A.M. ha desarrollado un hardware que permitirá, a los usuarios de MSX, tener acceso al maravilloso mundo de las comunicaciones con redes de ordenadores, a través de la línea telefónica.

Se basa en la conexión de un módem **interno** de PC, a nuestros maravillosos MSX. Este interface subtituye a los clásicos cartuchos RS-232, que por cierto, escasean bastante, son muy antiguos y muy lentos.

Vista del cartucho

Como podemos apreciar en las fotografías el interface consta del cartucho y un conector de BUS AT, para la conexión del modem interno de PC.

En las pruebas realizadas con varios modems de 28.800 baudios y 33.600 baudios los resultados fueron más que satisfactorios, alcanzando velocidades de 115.000 baudios (Segun nos comentan en su página Web). Al parecer este dispositivo fué presentado en la pasada reunión de usuarios de MSX en Barcelona , se realizaron demostraciones con conexiones a la BBS LUZ NET 2. Suponemos que ya estará a la venta y sera un kit que incluirá el cartucho, i software para su utilización, concretamente el programa de comunicaciones COMS9 (me parece que se escribía así) y varios programillas de utilidades para conectarse y leer los mensajes del area nacional de mensajeria MSX, entre otras cosas muy interesantes. Opcionalmente también nos podrán suministrar con el kit, un módem de 14.400 ó de 28.800 baudios.

El mundo de las comunicaciones (Internet, BBSs ,etc...) cada dia va a más y los usuarios MSX no podemos ser menos que nadie.

Vista del cartucho y el modem

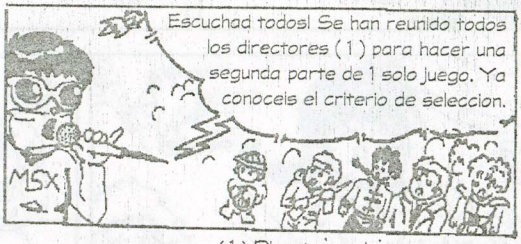
El precio del kit es de 9.450 pts y siquieres más información o hacer tu pedido aquí teneis la dirección para poneos en contacto con la asociación:

A.A.M.
Apartado nº 97075
C.P.08080 BARCELONA

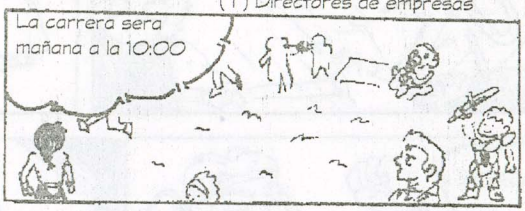
Comic

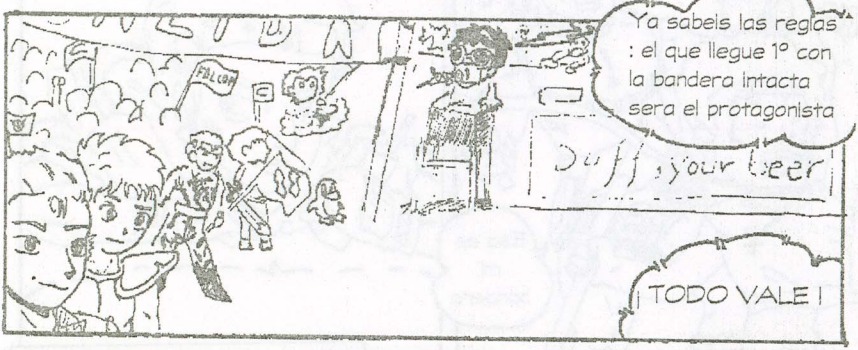
Comic Realizado por Veronica Velasco para MOAI TECH MAGAZINE

Hay un mundo, digamos, paralelo al nuestro, llamado MSX Land.
En este mundo viven todos los personajes de MSX.
Otro dia os contare como trabajan, pero hoy veremos cuando se crea un juegos



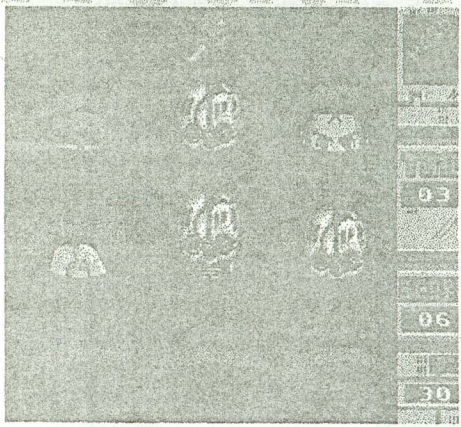
(1) Directores de empresas





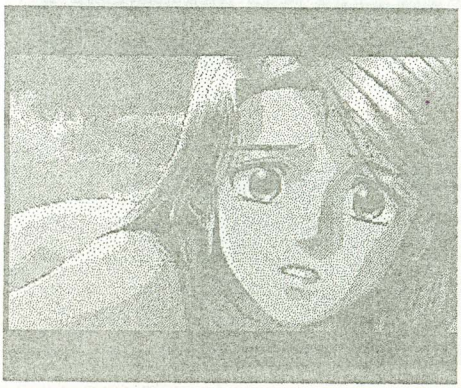
Nota : Bueno la verdad, es que a nosotros no nos gusta dejar las cosas a medias... pero debido a la extensión del comic y por problemas de espacio no podemos ofreceros el comic en su totalidad. En el próximo número podreis seguir con esta divertida historia de Veronica Velasco.

Head Hunter



un simpático jueguecillo donde nuestro objetivo era dar martillazos a los ciborgs. Nada mas lejos de ahí, este juego es casi el mismo (por no decir idéntico) y además aparecen los personajes del ya mencionado R.P.G. de la firma japonesa. Entre fase y fase el creador del SONYC nos obsequia con unos estupendos gráficos entrelazados de carácter mas bien erótico (que es lo que vende) y su

Aunque no se pueda decir que estemos ante el juego del siglo, este Head Hunter si que merece un comentario. Manuel Pazos no para, este es posiblemente el usuario mas activo de España, y esta nueva producción realza la teoría. Supongo que todos habréis jugado al SD-SNATCHER, pues bien, en esta gran obra maestra de Konami nos encontrábamos con



contenido va aumentando a medida que nos acercamos al final (algo muy típico en juegos como los Peach Up, por ejemplo). De todas formas yo lo recomiendo puesto que de seguro os hará pasar un ratillo entretenido.

Top 10

Gracias a MSX Boixos Club os podemos ofrecer el Top 10, para loa que quieran consultar los ultimos cambios de este, incluso para votar a vuestros juegos favoritos, dirigios a la direccion: http://personal.redestb.es/rcastillo/top10.htm

MSX BOIXOS CLUB confecciona el MSX Top 10, una lista popular de periodicidad trimestral, que intenta reflejar los gustos de los usuarios de MSX, respecto al software existente.

PRIMER TRIMESTRE 1998

1°- SONYC
2°- SD SNATCHER
3°- BE-BOP BOUT
4°- SOLID SNAKE
5°- PUMPKIN ADVENTURE 3
6°- MULTIPLEX
7°- PENNANT RACE 2
8°- RISK II
9°- DRAGON SLAYER VI
10°- COMS 6

SALEN DE LA LISTA

NO NAME
YS III
PENTARO ODYSSEY
PRINCESS MAKER
ILLUSION CITY
QQ-QWK

Ya podéis rellenar las nuevas votaciones para la próxima lista. EL MSX TOP 10 no es una lista acumulativa, así que necesitamos tus votos para confeccionar la siguiente.

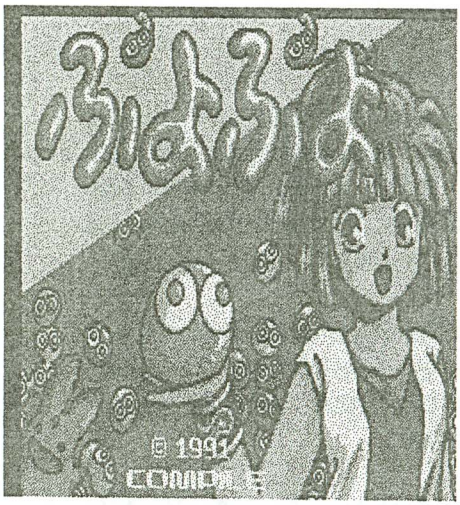
Comunícanos por orden de preferencia tres juegos o programas, intentando seleccionar entre los de mayor actualidad.

La participación en la confección de la lista se puede hacer mediante la votación directa en las reuniones de MSX,Fidonet (R34.MSX) e Internet.

e mail: msx_boixos@redestb.es

¿ MOAI-TECH ?

Hola a todos amigos. Como este es el primer número de MOAI TECH MAGAZINE, aprovecho el espacio que la sección me otorga par aclarar un par de cosas relacionadas con el nacimiento de este nuevo club. Aunque pueda parecer algo extraño, en realidad este fanzine no será el



principal propósito de MOAI TECH, ya que lo que realmente nos hace ilusión es producir todo tipo de software (incluida una estupenda Disk Magazine, esto es algo bastante bueno si tenemos en cuenta que en España solo contamos con la Eurolink) y hoy por hoy nuestro proyecto principal es el Final Quest. Creo que aun es algo pronto para hablaros de esta futura producción, puesto que (aparte de gráficos y músicas) el asunto de la programación esta algo estancado. Desde aquí hago un llamamiento a todas aquellas personas que quieran colaborar con nosotros, ya sea para la revista en papel o para temas de soft o incluso de hard. Otra cosa que creo curiosa de comentar (seguro que más de uno se estará haciendo esta pregunta) y es ¿de donde diablos a salido este nombre?. MOAI TECH (a veces con guión otras sin) es producto de la fusión de dos pequeños grupos msxeros que hasta hace poco habían pasado un poco desapercibidos, estamos hablando de los antiguos equipos "MOAI SOFT" y "MSX TECH". Cuando Julio Gracia y yo estuvimos hablando acerca de la posibilidad de establecer una unión de los dos grupos casi que nos leimos el pensamiento el uno al otro y de este modo surgió la idea de bautizar al grupo de msxeros empedernidos.... Solo me queda una cosa por decir y es que a nacido un nuevo club en España.... y su nombre es ....

MOAI TECH.

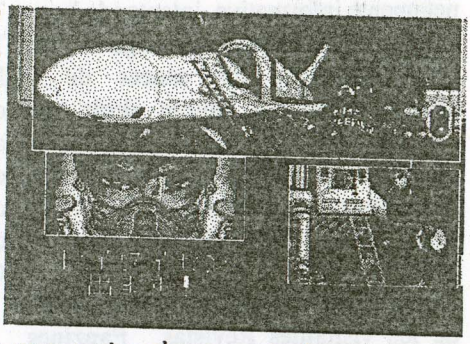
On line... LuzNet 2 BBS

Desde el momento que se abrió al público, ya hace mas de dos años, esta BBS siempre ha estado orientada al MSX y eso en los tiempos que corren es un punto a su favor. En Luz NET 2 BBS podrás encontrar todo tipo de juegos,programas,utilidades para MSX, MSX2 , MSX2+, y MSX Turbo R. Aunque también se pueden encontrar montones de programas para emuladores de Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga, etc. ...

Pero lo mejor de todo son las áreas de correo, en las que se encuentran todas las áreas de LuzNET, RedBBS, VirNET, Multired y muchísima de Fidonet nacionales y internacionales, aunque si estas interesado en otra que no esta disponible sólo tienes que pedirla y se activará, genial no?.

El uso de las BBS te permite conectar tu MSX con el mundo exterior y por lo tanto te da la posibilidad de contactar con muchísimos usuarios sin importar donde esten ya sea en Japón, Holanda o cualquier otro país.

Bueno, más de uno estará



preguntando que todo eso esta muy bien , pero como se hace y que necesito?

Sólo necesitarás un programa de comunicaciones (existen varios), un RS232 o bien el interface ACCNET (por ejemplo), un modem (cuanto más baudios mejor), una linea telefónica, y por supuesto tu MSX.

Sólo me queda decíos que los teléfonos de LuzNET 2 BBS son (93) 4682461 y (93) 4681877 ahhh, casi se me olvidaba el SysOp de LuzNET 2 BBS es Javi Lavanderia Montes.

Conectate !!!!

Rafa Bollero (Moai-Tech)

Reuniones Locales en Badalona

MSX Boixos Club organiza una vez al mes una reunión local, dedicada única y exclusivamente al sistema MSX. En estos encuentros hacemos un trabajo netamente informativo, intentando hacer entender a los usuarios descolgados, que estar fuera de los cauces de la comercialidad no quiere decir que estemos parados, desinformados y mucho menos viviendo de viejas glorias. Disponemos de ordenadores MSX TR, MSX 2+ y MSX2, dotados con FM, MM,
OPL4, ZIP etc.., ponemos a disposición de los visitantes Revistas, Fanzines, información de Fidonet, RED BBS Y Luz Net, con todas las noticias que se generan en el entorno MSX.
El Primer encuentro fue en Diciembre de 95 y desde entonces hemos realizado uno mensual con una afluencia entre 15 y 25 usuarios Disponemos de una sala (con capacidad para unos 40 usuarios) para poder reunir, no solo a los miembros del MSX Boixos Club, sino a toda la gente que esté interesada en recibir información del estándar MSX.
Queremos clarificar que estas reuniones son altruistas y de carácter LOCAL. Estos encuentros no están diseñados en forma de feria como el de Barcelona, están diseñados como plataforma de trabajo para exponer en esta ultima. Creemos realmente importante el ofrecer un lugar de reunión y consulta, para trabajar y continuar dando mucha guerra.

El Club realiza las reuniones mensuales de ordenadores MSX, en el CENTRE CIVIC TORRE MENA de Badalona. TORRE MENA está situada en la Plaza Trafalgar, muy cerca de la estación de Metro JOAN XXIII/L4. Las reuniones se celebran un sábado al mes, de las 10:30 a las 14:00h, y se dispondrá de los equipos y el espacio suficiente para cubrir las necesidades que se puedan crear.

Ofrecemos:

1/ Lugar para reunirte con MSXeros

2/ Ordenadores MSX funcionado con programas de interés general

3/ Consulta los Fancines y Revistas de mas difusión

4/ Si te haces socio del club puedes grabarte programas en la reunión

5/ Plataforma para vender, cambiar, ofrecer, comprar, intercambiar información, conocer MSXeros, maquinar proyectos...

6/ En la sala tenemos mucha luz y espacio para todo.

Algunos de los que os acercáis desde fuera de Badalona, en ocasiones traéis ordenadores, queremos deciros que es una iniciativa muy acertada y siempre procuraremos tener alguna mesa libre para vosotros.

MSX Boixos Club

msx_boixos@redestb.es

Despedida y cierre

Y llegó la hora del punto final. Creo que hablo en nombre de todo el eqipo cuando digo que estamos orgullosos de haber finalizado por fin este nuevo fanzine puesto que las horas imbertidas no han sido pocas que digamos, pese a eso nos lo hemos pasado muy bien y nos a ilusionado hacer algo por nuestros queridos y maravillosos ordenadores. Aunque el resultado no está mal, podeis contar con que iremos mejorando la maquetación y los contenidos en futuras ediciones, puesto que hay que tener en cuenta que este es nuestro primer número y aun no tenemos la experiencia de otras tantas publicaciones que existen en nuestro pais. De todas maneras hay que resaltar que tampoco es que sea nuestro fanzine sino que más bien es un fanzine totalmente abierto (en lo que se refiere a colaboraciones) a todos los usuarios de MSX. Asi pues solo me queda decir que nos veremos en la próxima edición de MOAI TECH MAGAZINE, nosotros por lo pronto vamos a descansar durante algún tiempo para regresar con más energia que nunca. Nos vemos en MOAI TECH MAGAZINE 2. Que la fuerza os acompañe.

ADENTRATE EN EL MUNDO MSX